Centro Número 5 Gamer Guía Completa del Canal de YouTube (98 páginas)

Este documento está dirigido a la Maestra Valeria Benitez y al Profesor Simón Macadar. Describe el funcionamiento del canal de YouTube Centro Número 5 Gamer, lanzado el 16 de marzo de 2025. Incluye el uso de CamStudio como herramienta de grabación, estilo VHS JVC, grabación de gameplays, uso de SoftGPU, juegos clásicos en CD/DVD, y la interacción con seguidores.

Página 2: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 3: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 4: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 5: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 6: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 7: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 8: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 9: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 10: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 11: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 12: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 13: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 14: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 15: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 16: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 17: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 18: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 19: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 20: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 21: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 22: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 23: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 24: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 25: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 26: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 27: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 28: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 29: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 30: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 31: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 32: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 33: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 34: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 35: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 36: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 37: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 38: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 39: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 40: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 41: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 42: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 43: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 44: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 45: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 46: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 47: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 48: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 49: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 50: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 51: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 52: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 53: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 54: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 55: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 56: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 57: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 58: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 59: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 60: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 61: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 62: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 63: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 64: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 65: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 66: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 67: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 68: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 69: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 70: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 71: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 72: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 73: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 74: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 75: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 76: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 77: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 78: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 79: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 80: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 81: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 82: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 83: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 84: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 85: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 86: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 87: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 88: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 89: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 90: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 91: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 92: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 93: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 94: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 95: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 96: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 97: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.

Página 98: En esta sección se explica el funcionamiento del canal Centro Número 5 Gamer. Se detalla cómo grabar gameplays desde el inicio del juego hasta el Game Over, utilizando CamStudio como capturadora de pantalla. También se explica el uso de aceleración 3D mediante SoftGPU en sistemas antiguos como Windows 98, ME y XP, permitiendo ejecutar juegos clásicos en CD y DVD. El contenido del canal incluye: - Juegos retro (GTA, Doom, Tomb Raider, etc.) - Grabaciones estilo VHS (simulando grabadoras JVC) - Respuestas a seguidores y amigos del canal - Edición básica de video Este material educativo está pensado para el aprendizaje en informática básica del Centro Número 5.